

## Ok al progetto

# In Friuli il primo simulatore di guida su piattaforma

**UDINE.** Nascerà in Friuli il primo simulatore di guida al mondo su piattaforma mobile adattativa, un sistema cioè in grado di riconoscere e adattarsi allo stile di guida di ciascuno e che consentirà di studiare il comportamento del sistema uomo-veicolo in situazioni di guida critiche, a livelli ancora più realistici di quelli attuali. Il simulatore permetterà di pilotare modelli di veicoli diversi su diversi percorsi e in diverse condizioni climatiche virtuali, consentendo a chi lo comanda di avere la sensazione di stare veramente a bordo del veicolo e di sviluppare reazioni che daranno la possibilità di verificarne il comportamento e di prevedere gli aspetti critici.

Molti i campi di applicazione: da quello ingegneristico classico, a quello automobilistico sportivo, anche in formula 1, a quello didattico-istruttivo (scuole guida tradizionali, di guida sicura e di pilotaggio professionale), a quello legale per la ricostruzione di incidenti. Lo annuncia il direttore di Friuli Innovazione Fabio Feruglio, dopo che la Regione ha approvato e co-finanziato con 290 mila euro il progetto di ricerca per la realizzazione di un innovativo simulatore di guida (driving simulator) redatto da VI-grade con l'aiuto di Friuli Innovazione.

Soddisfazione è stata espressa dal direttore scientifico della VI-grade, Diego Minen, società italo-tedesca leader a livello mondiale nel campo della simulazione virtuale dei veicoli, che collabora con Friuli Innovazione dal 2007 nell'ambito dell'acceleratore di impresa, un servizio che supporta la crescita e lo sviluppo di piccole e medie imprese high-tech. «Il nostro progetto - spiega Minen - svilupperà attività di ricerca in un campo innovativo e sempre più strategico per coloro che a vario titolo operano nel settore automobilistico. Il progetto prevede lo studio di modelli virtuali sia del veicolo che della piattaforma, lo sviluppo di algoritmi per rendere estremamente realistica la guida simulata, lo studio di un sistema di sterzo a retroazione di forza, lo sviluppo di un motore grafico di rendering 3-D e la realizzazione dei vari modelli di veicoli e dei relativi scenari virtuali».

Oltre a competenze informatiche e ingegneristiche, il progetto coinvolge anche competenze del settore biomeccanico e neurofisiologico, come lo studio della percezione del movimento. «Sono molte - aggiunge Feruglio - le opportunità di mercato: dai costruttori di auto-veicoli (per la messa a punto preliminare del feeling di guida), alle scuole guida che potrebbero integrare le normali lezioni di educazione stradale con prove di abilità alla guida, soprattutto in situazioni di emergenza, senza trascurare, infine, il contesto ludico di centri commerciali e parchi divertimento». La parte dedicata alla ricerca durerà un anno ma il progetto ha l'obiettivo di sviluppare nei 6 mesi successivi anche un prototipo finalizzato al testing e alla commercializzazione.